

Microdata

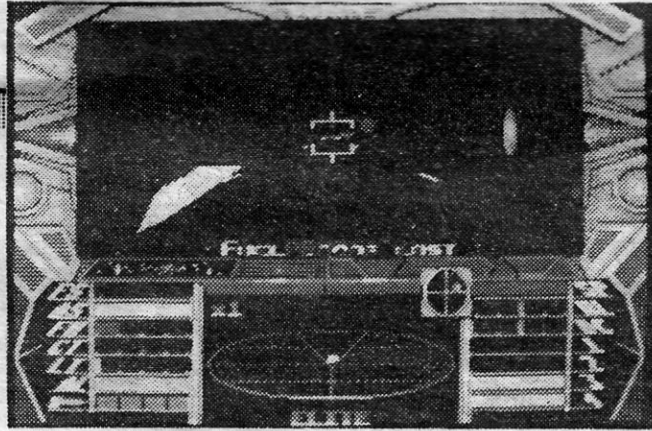
CUIDADO COM OS CUSTOS DA MEMÓRIA...

Um dos nossos leitores chamou-nos a atenção para o facto de estarem a ser oferecidos computadores do tipo PC-XT a um preço cerca de 10 por cento inferior ao mínimo corrente, mas com apenas 256 kb de RAM.

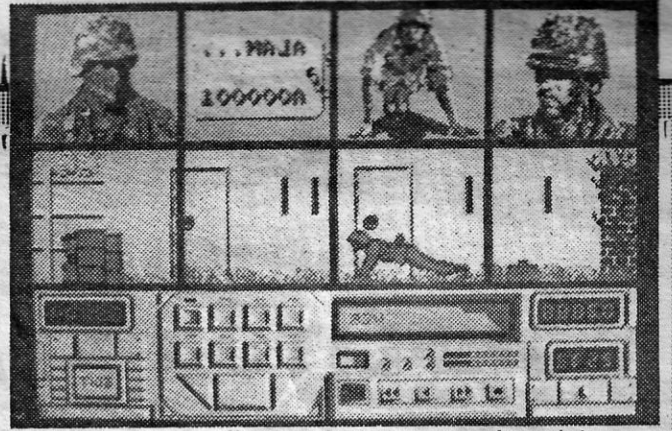
Sabíamos que isso estava a acontecer, mas a verdade é que nos custa a crer que haja quem adquira um compatível sem primeiro saber qual a capacidade da RAM. Com 256 kb, o que se pode fazer num compatível é muito pouco. Coisas como o GEM, o Windows, etc, nem pensar — o que resta na RAM é quase zero. Folhas de cálculo e bases de dados, só as mais simples, não muito melhores (e quase todas piores) que as dos Spectrum e outros computadores de 8 bits. Processadores de texto, só o Tasword, que é bom, mas não se pense em coisas mais complexas, daquelas que permitem incluir gráficos no texto. De qualquer modo, quanto a gráficos, só os programas mais elementares. Quanto aos cálculos matemáticos, não se pense no Eureka e outros que tais...

O comprador não deve, portanto, considerar o preço solicitado para o sistema com 256 kb, mas sim exigir que lhe seja indicado o correspondente a 512 ou 640 kb de RAM. Se houver a intenção de usar o GEM ou o Windows, os 512 kb serão pouco, mas se se prescindir dessas possibilidades, chegam para a grande maioria das aplicações. Em qualquer caso, na actualidade, passar de 256 kb para 512 kb ou 640 kb não é barato nem sequer fácil. Os «chips» de memória subiram muito de preço... e tomaram-se raros! Até os grandes construtores estão a ter dificuldade em os obter.

Outra pergunta, de outro dos nossos leitores, diz respeito ao facto de na publicidade referente aos Atari 520 ST se indicarem dois preços — um, mais baixo, nos jornais, outro na TV. Segundo informação da importadora oficial, a Cebit, o preço mais baixo é o da versão primitiva, com uma unidade de disquetes de 360 kb, enquanto o mais alto é o da nova versão, com uma unidade de 720 kb, compatível praticamente com todos os jogos e aplicações.



Elite no ST — em «3D» e com mais missões



Action Service — gráficos excelentes num curso de combate por computador...

16 bits

ELITE

UM CLÁSSICO NO ATARI ST

Foi em 1984 que a Firebird lançou o «Elite» nos BBC, e não tardou que o jogo se tornasse lendário. Muitos são ainda hoje os que o consideram um dos melhores ou mesmo o melhor de todos os tempos. O argumento tornou-se clássico: viagens de planeta em planeta, combatendo contra piratas com forças que variam consoante a complexidade das missões — a mais difícil de todas a de perseguir uma nave através da galáxia para depois a destruir... Para compensar, há missões um tanto dúbias, mas cheias de humor, e há por toda a parte um pouco de «Star Trek». Quem conhecer bem as histórias da série televisiva tem o trabalho facilitado.

Quatro anos mais tarde, o «Elite» foi adaptado ao Atari ST e a nova versão demonstra plenamente as vantagens dos 16 bits. As imagens já não são do tipo «gaiola de arame», mas sim sólidas. O número das missões aumentou. A nave do jogador dispõe agora de inversores que lhe permitem parar e recuar velozmente perante os perigos. E os comandos e menus foram adaptados ao uso do rato.

Apesar da idade e das muitas imitações, o «Elite» apresenta-se no Atari ST como um jogo interessantíssimo e espectacular, recomendável não só como um clássico mas também pelo seu próprio valor.

ACTION SERVICE

TREINO MILITAR NO COMPUTADOR

«ACTION SERVICE», para o Atari ST, não é tanto um jogo como um simulador. Tem a seu favor gráficos fabulosos, mais próximos da melhor banda desenhada que dos «bonecos» vulgares de computador — sob esses e outros aspectos pode ser apontado como um exemplo concreto das vantagens dos 16 bits: note-se que há «screens» divididos em 12 quadradinhos com figuras muito nítidas e de alta qualidade.

O tema é que não agrada a todos. Trata-se de quatro formas de treino militar, seguidas por uma mistura das anteriores e por uma que o utilizador pode tornar tão difícil quanto queira. Nada falta — armadilhas, obstáculos, cães de guarda, arame farpado, campos de minas e rajadas de metralhadora. Pode-se assumir a triste pele do recruta, a do metralhador ou a do sargento instrutor e «gravar» a acção — com «zooms» — num vídeo... incorporado no programa.

No fim, por discutível que seja a ideia, é necessário reconhecer que se trata de uma excelente realização, com a vantagem de não ter por base o agitar mais ou menos rápido do «joystick», mas sim a posse de bons reflexos e de um bom sentido de aproveitamento das oportunidades. Um verdadeiro desafio, pense-se o que pensar.

«A CAPITAL»/GUIA TV — XIX

RECEPÇÃO DE ANÚNCIOS

PARA

«A CAPITAL»

Rua do Norte, 109-2.º Dto.
Tel. 36 08 27 — LISBOA

AGRIMPOR

CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18

AV. GOMES PEREIRA, 103-105 — 1500 LISBOA
TELEF. 715 59 24

NOSSA CAMPANHA

TOPIS XT 99.000\$ + IVA

SIM AGORA JÁ PODE COMPRAR O SEU AMSTRAD COM FACILIDADES DE PAGAMENTO ATÉ 18 MESES



BIT-BIT INFORMÁTICA

CASCAIS (B.º Assunção) Centro Comercial Assunção

Loja 11

COMPUTADORES

- COMMODORE 64 35 000\$00
- AMIGA 500 115 000\$00

SOFTWARE

- C64
- SPECTRUM
- AMIGA
- ATARI ST

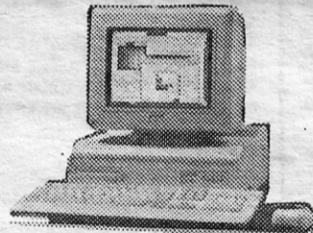
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO



Philips New Media Systems

CASH AND CARRY

NMS 9105	DESCONTO	NMS 9120	DESCONTO	MONITOR MONO	DESCONTO
NMS 9110	DE	NMS 9125	DE	MONITOR POLI	DE
NMS 9115	15 %	NMS 9126	15 %	MONITOR EGA	10 %
		NMS TC 100			



PREÇO CAMPANHA AMSTRAD + PROGRAMA GESTÃO INTEGRADA/STOCKS

AMSTRAD 10% DESC. P.P. CREDI AMSTRAD

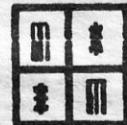
PLUS+2/PLUS+3/PCW/PC 1512 PC 1640/PC 200/PC 2086

CAMPANHAS DE NATAL

128 K+2 — 34 188\$00	SP 128 K c/ gravador — 26 923\$00
128 K+3 — 52 137\$00 (c/ 2 Disk.)	SP 128 K c/ joystick+Int. — 24 786\$00
SP PLUS — 21 368\$00	SP 128 K c/ joystick+Int+grav. — 28 889\$00
SP 128 K — 22 821\$00	MONITORES/IMPRESSORAS
COMMODORE C64 — 35 043\$00	CONSUMÍVEIS/SOFTWARE

(COM OFERTA 15 JOGOS)

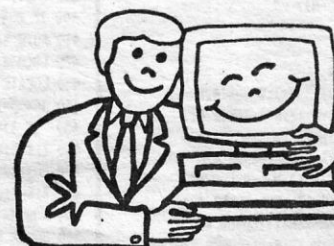
MONITOR PHILIPS EM CONJUNTO C/ COMPUTADOR — 16 000\$00 (IVA NÃO INCLUIDO À TAXA 17%)



MICRO MASTER

CENTRO COMERCIAL OLAIAS, loja 103 — LISBOA — TELEF. 895593
CENTRO COMERCIAL OCEANO, loja 53 — ODIVELAS — TELEF. 9827492

6 BOAS RAZÕES PARA PREFERIR CELINFOR



- 1 — CURSO DE FORMAÇÃO
- 2 — ACESSO ILIMITADO AO SERVIÇO DE APOIO TÉCNICO
- 3 — OFERTA DE UM PROGRAMA
- 4 — DESCONTO EM AQUISIÇÕES DE SOFTWARE
- 5 — ATENDIMENTO PERSONALIZADO
- 6 — CIRCULAR INFORMATIVA BIMESTRAL

CELI INFOR INFORMÁTICA E SERVIÇOS, LDA.
R. DR. GAMA BARROS, 41-B (PRÓXIMO AV. ROMA COM AV. E. U. A.) 1700 LISBOA
TELEFONES 00 92 70/90 93 70

NOVAS PROVAS EM SIMULADOR DE DESPORTO

TÍTULO: Supersports
MÁQUINA: Spectrum

COM tantos simuladores de desporto no mercado, a primeira pergunta que qualquer mortal fará ao saber do que trata o jogo «Supersports» será: mais um?

É verdade. Mais um simulador de desporto surge. Só que «Supersports» não é bem um simulador como a maioria. De facto é um caso bem diferente de muito do que até agora saiu. Idêntico em graça talvez só «Galactic Games» saído há uma boa dúzia de meses.

Em «Supersports» o jogador (ou mais do que um dado que o programa permite que até quatro jogadores participem) tem que sair-se bem de uma série de provas que não têm muito que ver com os desportos habituais. Isto é: alguns têm, outros nem por isso...

«Supersports» tem mesmo um

comentador desportivo que faz algumas observações muito irónicas quando, por exemplo, o jogador tenta o mergulho e falha a tina que o espera cá em baixo no solo.

Mas tudo começa (com vários «loads») numa prova de tiro levada a cabo numa viela onde além dos diferentes alvos que aparecem aqui e ali há garrafas e tampas de caixotes de lixo a voarem por tudo o que é sítio. Óptimos alvos (dão pontos extra) para quem for rápido. Bem mais difícil do que o campo de tiro de 19 dizem alguns «recrutados».

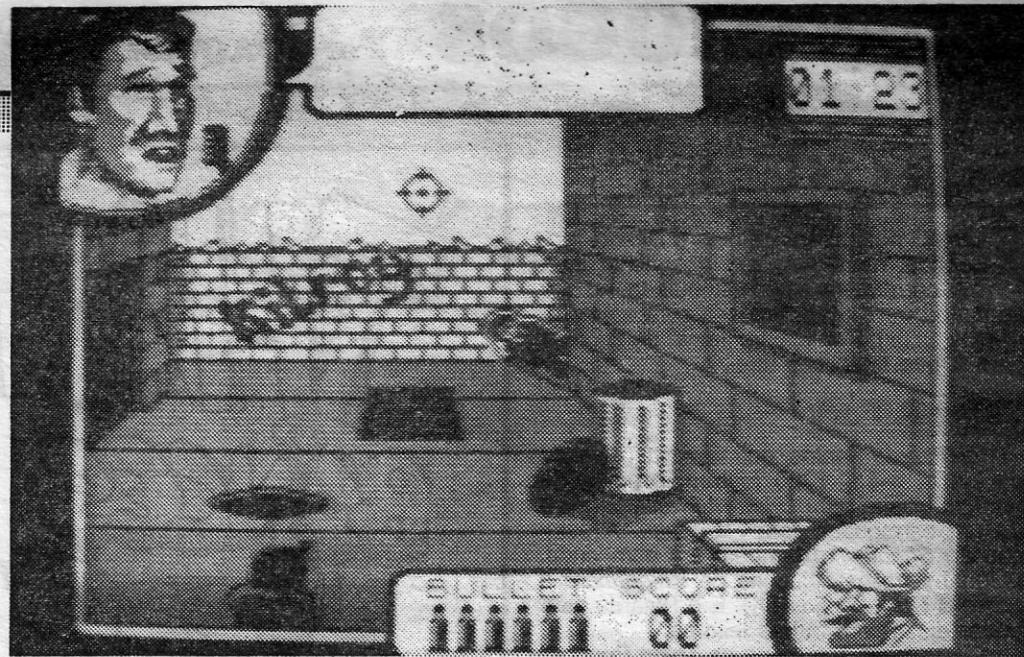
Um tempo-limite para esta prova (um minuto e meio e nem mais um décimo de segundo) faz com que seja difícil obter uma muito boa classificação. Mas não se apouquem os jogadores. Logo de seguida há uma prova ainda mais difícil...

Os especialistas chamam-lhe «O Mergulho da Morte». De uma prancha com diversas plataformas (a mais alta está quase a meio quilómetro de altura) o jo-

gador tem que saltar para uma tina com dois centímetros de água. Um mergulho que só os mais valentes vão arriscar. Claro que é possível começar a treinar os saltos a partir de uma altura de pouco mais de um metro. Mas isso não tem muita graça. Giro mesmo é quando o mergulhador chega cá abaixo e bate ao lado da tina, ganhando uma valente dor de cabeça.

Relógio a fazer «tique-taque» de novo e temos o jogador a tentar partir telhas na boa tradição oriental. Murro e pontapé nas ditas enquanto dois lutadores de «sumo» as seguram (ou fazem por).

Logo de seguida há que fazer de Robin dos Bosques. Pois, isso mesmo, agarre no arco e em algumas flechas e tente acertar no alvo. Fácil? Então experimente. Mas antes (quem avisa seu amigo é) olhe o estado do tempo. Talvez a direcção e



força do vento sejam importantes neste desporto...

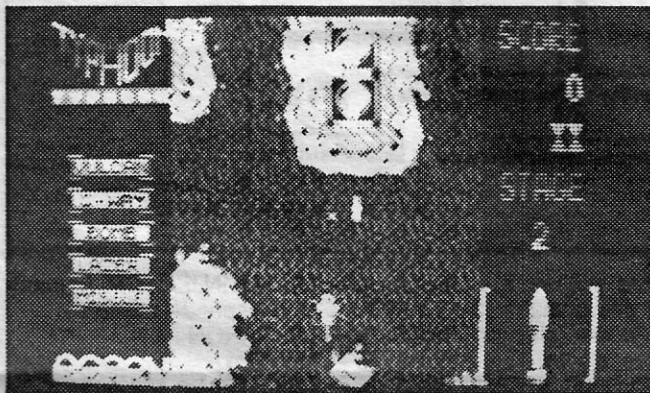
Para rematar *Supersports* há que fazer uma corrida debaixo de água evitando minas e alforrecas enquanto se colhe algumas poucas moedas de ouro por certo restos de galeão afundado outrora.

Os melhores gráficos alguma vez surgidos num simulador desportivo (deve ser mais ou menos isso), um comentador de nome Gilberto que parece divertir-se à grande com o trabalho que faz, possibilidade de treinar qualquer prova antes de arrancar para a competição (o computador trata

de somar os pontos e ordenar a tabela classificativa) fazem de *Supersports* um jogo interessante que promete algumas boas horas de divertimento.

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar

TUFÃO DO AR COPIA 1942/3



TÍTULO: Typhoon
MÁQUINA: Spectrum

JÁ acabaram 1942? E 1943? E 1944? Ah, perdão, esse ainda não saiu. Mas enquanto esperam (e se já completaram 42 e 43) podem agarrar em 19... perdão *Typhoon* que é igual aos dois jogos já mencionados. Com uma única diferença: o jogador comanda um helicóptero (e por momentos um F-14).

Convertido a partir de um jogo de arcade, *Typhoon* tem seis níveis de violência sem igual. Quando tudo começa o jogador tem uma simples metralhadora, algumas bombas e uma bomba inteligente «smart bomb» que, como é de regra, destrói tudo num quadro. Mas não se excitam... é mesmo só uma por cada vida.

Como é de regra neste tipo de jogos, quantos mais inimigos o jogador despachar mais depressa vai ter bónus. E o bónus em *Typhoon* é traduzível por munições. Que servem para dar cabo de ainda maior número de inimigos. O que só lhes faz bem.

Habitualmente, sempre que o fim de um nível se aproxima há que lutar contra um mauzão que é ainda maior e pior do que os já derrotados. E para esse momento convém guardar todas (ou muitas) energias. É que é triste chegar ao fim de um nível e... pumba!

Num momento em que o mercado parece apostado em mandar-nos dar uma volta de helicóptero (há pelo menos três jogos a espreitar por aí e *Thunder Blade* parece ser o melhor) *Typhoon* perde a corrida. Os gráficos são fracos, há alguma confusão naqueles pixels todos. A cor não ajuda. E o jogo em si é muito igual a tanta coisa já vista.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Ver antes de comprar.

«TIRO NELES» DO ESPAÇO É DURO PARA VALER

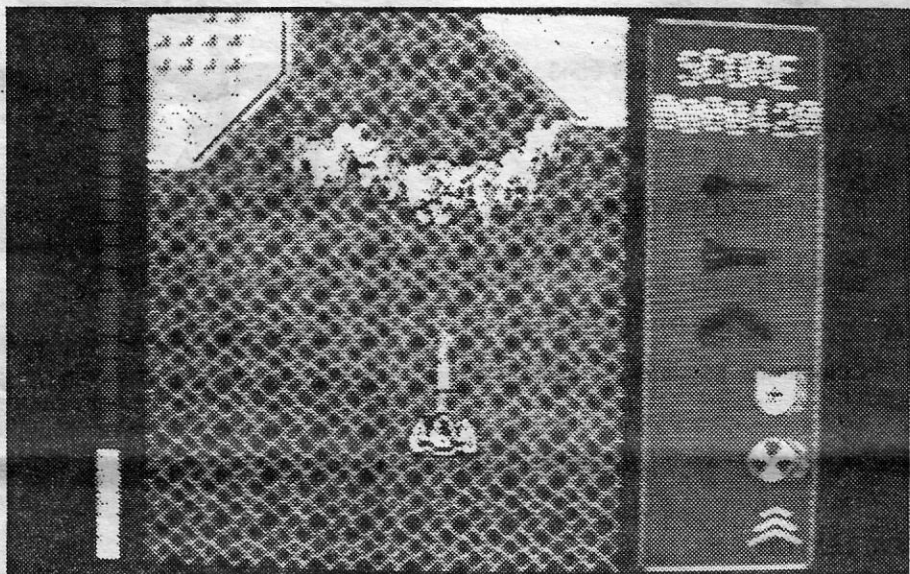
TÍTULO: Octan
MÁQUINA: Spectrum

VERTICAL, cheio de tiroteios esperando o herói em cada esquina, assim é *Octan*, um «tiro neles» editado pela Silverbird. Lembra-se de *Star Swallow*, já aqui falado há tempos atrás e então considerado como bem divertido mas difícil como tudo?

Pois bem, *Octan* é tão divertido como *SS* mas ainda mais difícil. Na prática tudo se resume a guiar uma nave ao longo de quilómetros (força de expressão) de uma paisagem que teima em desenrolar-se verticalmente. Levá-la a nave e evitar que os inimigos a enviem para mais celestiais rotas. O que se assevera difícil enquanto o jogador não aprender a dominar os nervos e começar a estudar os movimentos dos inimigos.

É que há uma regra em todo aquele bailado que de repente se torna mortal. E basta descobrir que passos fazem os inimigos para saber como evitá-los. Ou dar-lhes uma boa saraivada de balas na carcaça...

Desiludam-se pois os que pensam que em *Octan* vão poder despejar as fúrias num «tiro neles» sem estratégia. É tempo perdido (e bem podem experimentar *Typhoon* que é mais desse género). Em *Octan* há que pensar cada movimento. E pensá-lo depressa que a velocidade do jogo não permite olhar



para o lado, muito menos coçar a cabeça.

Avançar de nível para nível significa recolher mais e melhor armamento que torna a nave de *Octan* quase (quase, leu bem) invulnerável. Mas para chegar sequer ao fim do primeiro nível de *Octan* vão ser precisas muitas horas de paciência e dedos ligeiros.

Se julga que tem tudo isso, este é o seu jogo. E é bem melhor do que *Typhoon*.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Espreite e vai querer.

BOLA SALTADORA NÃO VAI MUITO ALTO

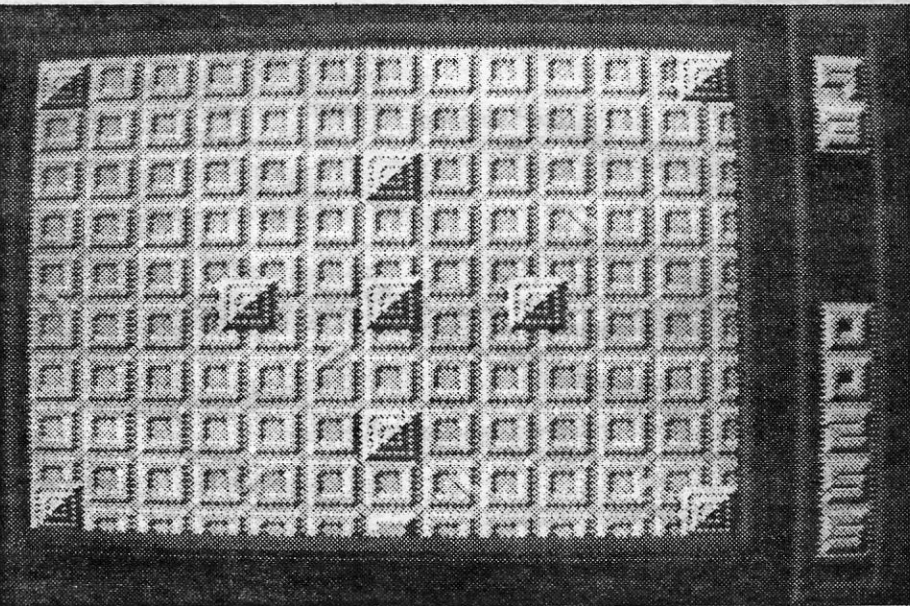
TÍTULO: Stopball
MÁQUINA: Spectrum

QUEM gosta de jogos de paciência deve ler o que abaixo se segue. Os outros bem podem ir dar uma volta em *Supersports* ou outro jogo mais movimentado. É que *Stopball*, editado pela Mastertronic, é o jogo ideal para perder a paciência...

Tudo começa num quadro onde um a bola salta por tudo o que é sítio. O jogador, armado com um taco quadrangular, tem de evitar que a bola toque no solo (quando esta o faz ouve-se um barulho enervante). Movendo rapidamente o taco o jogador tem que manter a bola no ar. Para ter a tarefa um pouco facilitada o jogador pode criar um duplicado do taco e deixá-lo em qualquer ponto do «écran». E será bom escolher um local onde a bola passe muitas vezes porque não vai poder mover o segundo taco de posição.

Já com um taco fixo e movendo o outro nervosamente pelo quadro o jogador tem de esperar que o relógio do lado direito chegue a zeros. Neste quadro é impossível perder vidas e mesmo os mais desastrosos vão chegar ao fim.

No segundo quadro o jogador tem sensivelmente a mesma paisagem cinzenta de fundo, só que agora há oito blocos no solo e uma série de bolas saltando por tudo o que é sítio. E agora não convém tocar nas bolas. O jogador tem que tocar os oito blocos (movendo o taco) sem ser tocado por qualquer das bolas.



Ser tocado por qualquer das bolas equivale a perder o jogo. Mas quem conseguir passar de nível vai... voltar ao primeiro «écran», onde tudo recomeça só que em versão mais difícil. E quem conseguir passar essa prova vai direitinho para o segundo nível com os tais oito blocos e muitas bolas. A mesma ideia só que com maior dificuldade. Mas se conseguir passar de nível... volta ao primeiro quadro onde... bla, bla, bla.

Mistura de *Krakout* e não se sabe bem o

quê, *Stopball* é, como se prova, um jogo só para pacientes. É que não há paciência para aguentar coisa tão desinteressante. A Mastertronic devia estar mesmo desesperada quando lançou este jogo para o mercado.

Género: Acção/perícia
Gráficos (1-10): 3
Dificuldade (1-10): 5 (no primeiro nível)
Conselho: Evitar...

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — R-TYPE
- 2.º — DUBLE DRAGON
- 3.º — PRO SOCCER
- 4.º — AFTERBURN
- 5.º — PACKMANIA
- 6.º — RETURN OF JEDI
- 7.º — CHALLENGER DECATHLON
- 8.º — NINETEEN
- 9.º — 007 LIVES AND DIE
- 10.º — SUMMER GAMES

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e CHAI CHAI (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

RITMO normal em «Pokes e Dicas» tentando, mais uma vez, despachar toda a correspondência acumulada (a que se juntou mais uma remessa com estas férias de Natal). Por isso vamos já de seguida para o que tanto vos atrai.

Thing B. Back

O Ricardo Santos, que vive na Travessa da Hera, 4-4.º, 1200 Lisboa, precisa de energia infinita para *Bride of Frankenstein* e de um carregador para *Rampage*. A solução de *Shadowfire* também era bem-vinda. É igual para as soluções de *Knightmare* e *Stiflip & Co.* (versão 48K). E o Ricardo quer trocar dicas com outros leitores.

Deste leitor, um mapa de *Thing Bounces Back* e alguns pokes com que se espera outros leitores consigam ir mais longe.

ACE

- 10 CLEAR 26999: CODE: LOAD CODE
- 30 POKE 32506,0: POKE 32507,0: POKE 32508,0: REM FUEL INFINITO
- 50 RANDOMIZE USR 27000

AGENT X

- 10 CLEAR 24999: POKE 23607,128
- 20 LOAD SCREEN\$
- 30 LOAD CODE
- 40 LOAD CODE
- 50 POKE 26099,0
- 60 POKE 25917,0
- 70 RANDOMIZE USR 25e3

BAZOOKA BILL

- 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
- 20 LOAD SCREEN\$
- 30 LOAD CODE 37088
- 40 LOAD CODE 24800
- 50 POKE 28489,201
- 60 LET L=USR 24800

DALEY THOMPSON'S SUPERTEST

Colocar as seguintes linhas no carregador:

- 11 POKE 27061,40
- 12 FOR N=27098 TO 27105: READ A: POKE N,A: NEXT N
- 13 DATA 62,58,50,179,149,195,16,142

DEFLEKTOR

- POKE 34473,0 — VIDAS
- POKE 41784,0 — ENERGIA
- POKE 42707,201 — OVERLOAD

DOUBLE TAKE

- POKE 40243,201 — VIDAS
- POKE 49022,0 — VIDAS

DRUID

- POKE 24890,201 — ENERGIA

FUTURE KNIGHT

- POKE 31683,0 — ENERGIA

GOONIES

- POKE 33400,183 — VIDAS

GREAT ESCAPE

- POKE 41953,183 — ENERGIA

Frontline e...

Do *Tito* e da *Clara*, da Praceta Fernando Pessoa, 3-8.º-esq.º, Carnaxide, 2795 Linda-a-Velha (telefone 2181320) dicas para *Frontline* e *Wargame* (?).

Objectivo do *Frontline*:

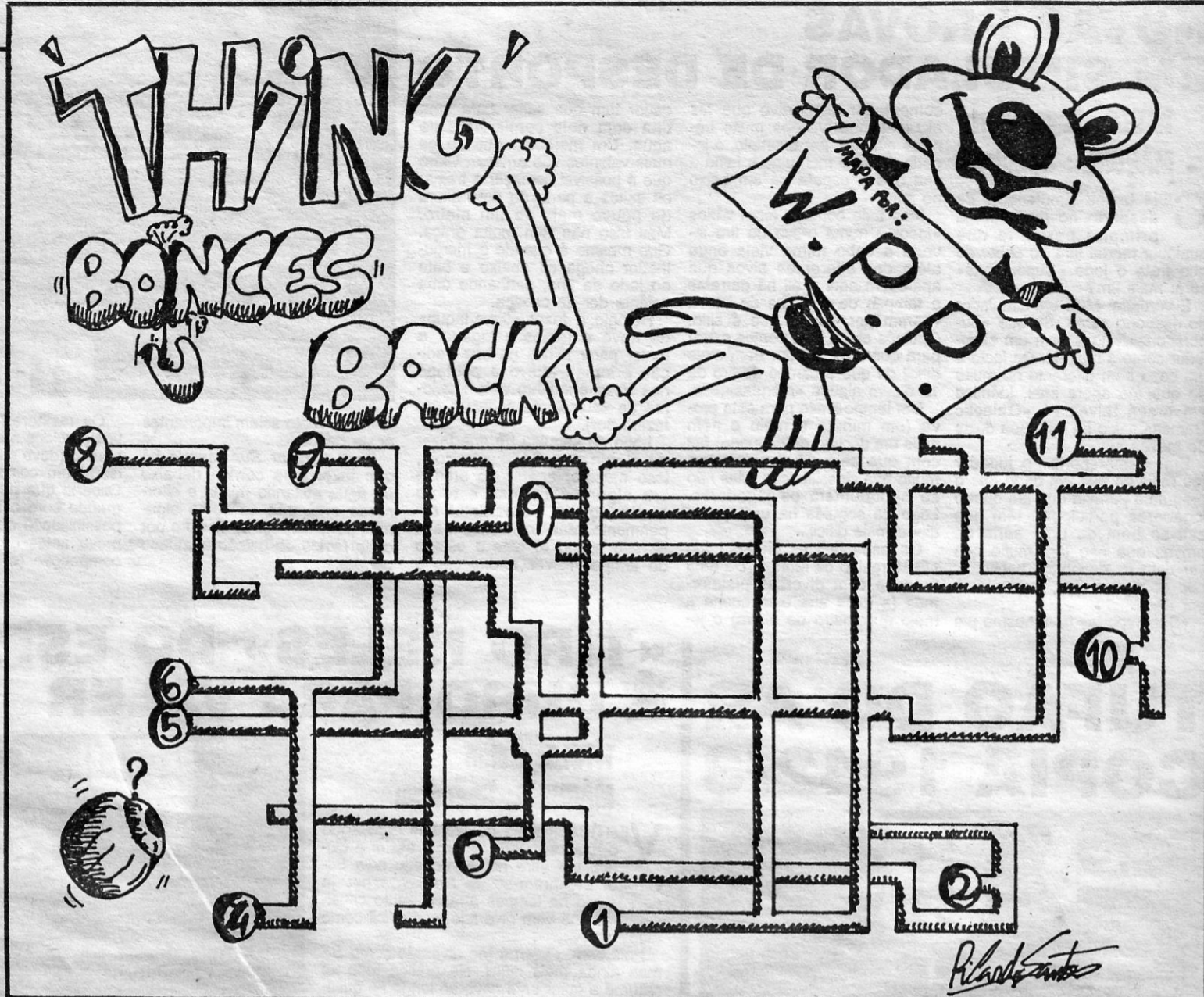
Vá para cima, até ao muro, tendo cuidado com os jipes, canhões, etc. Depois, vá para a direita até o muro acabar, suba e vire à esquerda até encontrar uma mala cor-de-rosa; depois, vá para a direita, quando o muro acabar desça e volte à esquerda. Siga para baixo em linha recta até um castelo, vire à direita até ver uma porta, entre e já está. Isto passa-se em todos os níveis. Boa sorte.

Objectivo do *Wargame*:

No *Wargame* tem apenas 10 dias. No primeiro dia o que tem a fazer é comprar 50 aviões e tanques. No segundo dia comprete um dos homens. Depois entre em combate. Quando pedirem se quer espionagem responda que sim, depois peça espionagem entre Marrocos, Portugal e França. De seguida ataque o mais fraco, e pouco mais tem que fazer. O objectivo é conquistar o maior número de países.

Street Fighter e Roadblasters

O João Manuel A. Brás, da Rua A, lote 9-1.º-dt.º, Casal Gouveia, Massamá, 2745



Queluz, andou às voltas com *Street Fighter* e decidiu-se a dividir com outros leitores aquilo que já sabe. É igual fez em relação a *Roadblasters* e *Earthlight*. E embora «A Capital» não tenha o hábito de indicar as pontuações obtidas pelos leitores, abre-se uma excepção neste caso.

STREET FIGHTER

Neste mais um jogo de luta, somos RYU e temos que percorrer 5 países, defrontando em cada país dois perigosos inimigos, cada um em três «rounds» (ou dois no caso de nós, ou o adversário, ganharmos dois «rounds» seguidos). No fim de defrontarmos os dois inimigos de cada país, temos um nível bónus em que temos de partir o maior número possível de tijolos. Para isso basta teclar no «fire button» quando a barra estiver o mais perto possível do máximo.

Países, inimigos e táticas:
País 1 — JAPÃO (JAPAN)

Inimigos — RETSU e GEKY, que é um ninja, atira estrelas cortantes e desaparece.

Táticas — Para matar RETSU basta dar-lhe golpes baixos e para matar GEKY saltar quando ele atira estrelas e, quando estivermos perto dele, saltar e dar-lhe pontapés na cabeça. A luta é defronte de um templo.

País 2 — AMÉRICA (USA)

Inimigos — JOE e MIKE, especialista em boxe.

Táticas — Para matar JOE dar golpes baixos, e para matar o MIKE dar golpes baixos mas cuidado com ele porque tem um braço maior do que o nosso. A luta é numa estacão de comboios.

País 3 — INGLATERRA (ENGLAND)

Inimigos — BIRDIE, um «punk» que gosta de dar cabeçadas, e EAGLE, que usa matracas.

Táticas — Para matar BIRDIE basta dar-lhe golpes baixos e para matar EAGLE dar também golpes baixos porque ele não nos acerta com as matracas se estivermos abaixados. A luta dá-se numa das ruas do país.

País 4 — CHINA

Inimigos — LEE, que é especialista em «kung-fu», e GEN.

Táticas — Para matar LEE saltar para cima dele e dar-lhe pontapés, e para matar GEN dar-lhe golpes baixos. A luta é numa das muralhas da China.

País 5 — TAILÂNDIA (THAILAND)

Inimigos — Neste último nível defrontamos ADON e SAGAT, que atira bolas de fogo.

Táticas — Matar ADON com golpes baixos, e SAGAT saltar por cima das bolas de fogo e saltar-lhe para cima e dar-lhe pontapés. A luta dá-se defronte de um будa.

Existe uma opção no «menu» que é «B-MULTILOAD ON/OFF». Se pusermos em «OFF» estamos a lutar sempre com os mesmos dois adversários.

Para tristeza de todos os que consigam ganhar a SAGAT, aparece uma frase que todos já conhecem de cor: «What Strength!! But Don't Forget There Are Many Guys Like You All Over The World», voltar a recuar a cassetete para o primeiro nível e defrontarmos mais uma vez os mesmos adversários sem que o grau de dificuldade aumente.

Já agora, o meu recorde é de 819030, chegando pela segunda vez ao SAGAT.

EARTHLIGHT

O jogo é composto por quatro níveis, tendo cada nível oito zonas. Nível 1:

Zona 1 — Apanhar duas caixas (uma de cada lado da base).

Zona 2 — Apanhar três caixas (duas do lado esquerdo).

Zona 3 — Apanhar três caixas (duas do lado esquerdo).

Zona 4 — Apanhar três caixas (duas do lado esquerdo).

Zona 5 — Apanhar três caixas (uma do lado esquerdo).

Zona 6 — Apanhar seis caixas (cinco do lado esquerdo).

Zona 7 — Apanhar três caixas (uma do lado esquerdo).

Zona 8 — Apanhar quatro caixas (todas do lado esquerdo).

ROADBLASTERS

Neste jogo controlamos um carro equipado de início com um canhão de dois tiros, fuel e um detector de minas. Este jogo não é por tempo mas sim por fuel e olhem que este se esgota rapidamente. Para reabastecer, temos que matar os carros (há um carro que não morre) e apanhar umas bolas que os carros que não fazem explosão deixam. Temos também que apanhar umas bolas brancas que dão fuel e, mais ou menos no meio do percurso, aparece uma pasadeira que nos reabastece de fuel. Podemos ainda apanhar outros extras que caem de uma nave — esses extras são (até ao nível 21):

- Nível 1 — Nenhum
- Nível 2 — UZ CANON (canhão que dispara rápido)
- Nível 3 — Nenhum

Nível 4 — NITRO INJECTOR (aumenta a «speed» até 298)

Nível 5 — UZ CANON

Nível 6 — Nenhum

Nível 7 — Dois «Cruise Missiles» (destrói tudo no «écran»)

Nível 8 — UZ CANON

Nível 9 — NITRO INJECTOR

Nível 10 — Nenhum

Nível 11 — CRUISE MISSILE

Nível 12 — UZ CANON

Nível 13 — ELECTRO SHIELD (escudo)

Nível 14 — Nenhum

Nível 15 — NITRO INJECTOR

Nível 16 — UZ CANON

Nível 17 — CRUISE MISSILE

Nível 18 — UZ CANON

Nível 19 — NITRO INJECTOR

Nível 20 — ELECTRO SHIELD

Nível 21 — Dois NITRO INJECTORS

Dificuldades...

O João Eduardo Mota Parreira, da Rua do Canto, Bideira de Cima, 2400 Leiria, quer saber qual é o objectivo do jogo *Catch 23*, como chegar ao 3.º planeta em *Universal Hero* e como matar a centopeia gigante em *Temple of Terror* (aventura?), mas na mesma carta (onde assinala querer responder-se com outros leitores) enviou alguma informação. Ei-la:

DARK SCEPTRE

Dêem as seguintes ordens a alguns *Thrall's*: 1.º, *Grab Anything*, quando tiver cumprido a 1.º ordem, façam o seguinte: *Bribe Enemy* ou *Bribe Anyone*, quando ele tiver cumprido a 2.º ordem ouvir-se-á um barulhinho que quer dizer que ganharam um soldado.

STARION

A resposta ao problema «No message from the transatlantic cable» é: *Telegram*.

CATCH 23

Se precisarem de munições é só entrarem numa casa e examinarem as prateleiras (*shelves*) que há lá sempre munição.

Aventureiro desesperado

Quem assim se intitula é o *Alexandre Aleluia*, da Rua Arrabalde de Cima, 36-1.º, 2070 Cartaxo. É que o Alexandre procura a aventura portuguesa *Talismã* e não a consegue encontrar. O que é natural porque esse jogo não foi comercializado. Tanto quanto se sabe continua na gaveta dos autores à espera de melhores dias. Se alguém souber melhor é favor escrever para o Poço...

1° NIVEL

STAR

ELEVADOR

3° ECRAN

RIO

PORTÃO

SHURIKEN

CASA

ÁGUA

OBJECTO MATRACA

OBJECTO DINAMITE

DEPOIS DE TER DERRUBADO O INIMIGO IRATE A PLACA ONDE ESTÁ UMA CRUZ E DESTRUÍ-LA COM UM MURRO, DEPOIS VOLTAR À SALA DE STAR E DESLER PELO ELEVADOR

SE SE ENTRA NESTA SECÇÃO TENDO A CHAVE QUE ABRE O PORTÃO (ACHAVE ENCONTRA-SE NO 3° ECRAN)

OBJECTO - HOT DOGS FORNECE ENERGIA APANHAR O MAXIMO

PARA APANHAR ESTE OBJECTO TERÁ DE SALTAR

ESTE PORTÃO PODE-SE SUBIR, PARA ISSO BASTA CORRER NA TERÇA PÁRTE DA ESCADA PARA DESCER VIRAR-SE DE COSTAS PARA O PORTÃO E ANDAR PARA TRÁS DE COSTAS

BACK WITH A VENGEANCE

ESCRITO E DESENHADO POR:
CARLOS SANTOS
JOÃO LUIS
RUI SANTOS

Barreiro 1988

Mas o Alexandre não escreveu só por isto. Aliás, se o tivesse feito ia parar direitinho à secção correspondente. O que levou o Alexandre a escrever foi um mapa do primeiro nível de *Skate Crazy*, um apelo, uma rotina retirada da *Your Sinclair* e algumas sugestões.

Quanto às sugestões, e o Alexandre sabe a que é que nos referimos, ter uma escala de 0 a 10 ou de 0 a 20 é a mesma coisa. Um jogo que valha 10 na segunda só terá 5 pontos na outra. É indiferente...

Já no que respeita aos autores dos jogos, como deves ter notado essa informação aparece diversas vezes nas críticas. Tal como referes, sempre que é possível. E sempre que vale realmente a pena. O som, embora possa parecer muito importante (e é-o até certo ponto) não deve ser uma razão apontada para a compra de um jogo. Quem quer ouvir música compra discos e coisas assim. Nos jogos de 128K, aí, sim, vale a pena referir a música. Mas como a grande maioria dos possuidores de computadores ainda têm o 48K não se tem dado muita importância ao aspecto som dos jogos. E, mais uma vez, nos últimos tempos temos dado algumas indicações sobre este

campo no próprio texto da crítica.

Finda a resposta à questão do Alexandre, aqui fica o pedido dele para os outros leitores. É que o Alexandre chegou ao fim da parte que possui de *Skate Crazy* mas não tem o nível seguinte (chamado *Exit*) na cassete que comprou. Alguém o ajuda?

- 10 REM THING
- 15 REM POR ANTHONY JOHNSON
- 20 CLEAR 32745:LOAD""CODE 65088
- 30 POKE 65108,194:POKE65092,21
- 40 RANDOMIZE USR 65088:
POKE 65361,100
- 50 FOR A=65384 TO 65393:READ B:
POKE A,B:NEXT A
- 60 DATA 175,50,231,117,50,85,154,
195,0,150
- 80 RANDOMIZE USR 65324

Earthlight

O Pedro Miguel R. Vicente, da Quinta da Galeguinha, lote 13, r/c-esq.º, Cruz de Pau, 2840 Seixal, achou que *Earthlight* era tão interessante que enviou algumas dicas sobre o melhor modo de fazer cada nível. E no mesmo saco juntou mais alguma coisa.

Vejamos:

EARTHLIGHT

- 1.º sector — Devem aumentar o shield
- 2.º sector — Devem aumentar o shield
- 3.º sector — Devem aumentar o fuel
- 4.º sector — Devem aumentar o fuel
- 5.º sector — Devem aumentar o shield
- 6.º sector — Devem aumentar o fuel
- 7.º sector — Devem aumentar o fuel
- 8.º sector — Devem aumentar o shield (para deslocarem-se mais rapidamente usem o transportador).

NOTA: No 6.º sector devem matar as bolas que andam à volta, com 3 tiros.

MYSTERY OF NILO

Para os que têm o +2 ou o 128K, metam o jogo no «Tape Loader» e terão vidas infinitas (segundo a «Y. Sinclair»).

PLATOON

Quando saírem de túnel lancem uma «flare» para verem onde estão os vietnamianos e depois abatam-nos.

Last Ninja completo

Do Pedro Miguel Neto Roque, que vive na Avenida Arquitectos Arrudas, 112, 7000 Évora, a solução completa para um jogo recente: *Last Ninja II*. O Pedro resolveu o jogo em apenas 5 dias e apressou-se a escrever tudo o que descobriu enviando essa informação para o Poço.

THE LAST NINJA II

Solução:
Em todas as salas onde existirem guardas, devem ser mortos ou então podem fugir deles mas tendo cuidados com as estrelas que eles atiram, sendo a melhor maneira de lhes fugir usar diagonais.

Teclas: Esquerda — 1 e 6
Direita — 2 e 7
Cima — 4 e 9
H — Pausa: Baixo — 3 e 8
I — Mudar de modo nas teclas:

Fire — 5 ou 0
Apanhar objectos — P
Mudar de objectos — CAPS, SHIFT e ENT.
Mudar de arma — SPACE
(Continua na página seguinte)

SKATE CRAZY

NIVEL 1

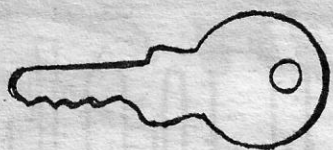
LEGENDA

- = PNEUS
- = CAIXOTES
- ▮ = RAMPAS DE SALTO
- △ = ÁREA
- ◇ = ÓLEO
- = BURACOS
- C = COMEÇO
- F = FIM

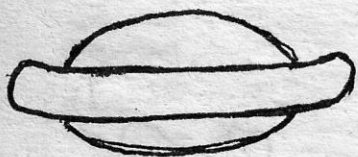
ALEXANDRE ALELUIA
18/9/88
CANTAXO

VIDEOJOGOS

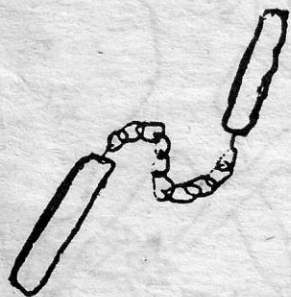
Pokes & Dicas



CHAVE - APANHADA NO 3º QUADRO



HOT DOG - (VER MAPA)



MATRACAS - APANHAR NUMA DAS PORTAS (VER MAPA). ESTE OBJECTO MATA O ENIMIGO À 2ª VEZ



PAU - APANHADO NA 3ª PLATAFORMA (VER MAPA) MATA À 4ª KO.



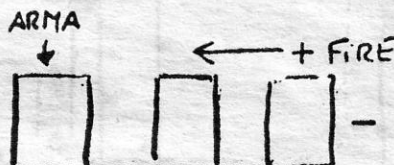
MAPA - PERTO DAS GRADES (LOCALIZA OBJECTOS, FAZENDO-OS PISCAR)



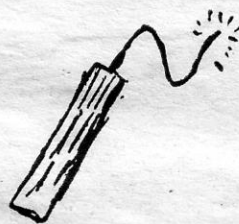
CHURENKO - APANHA-SE NUM CAIXOTE (VER MAPA) MATA QUALQUER UM ATÉ MESMO O HOMEM QUE ATIRA AS FACAS



APARELE NO 2º QUADRO DANDO UM MURDO APARELE NO PRIMEIRO QUADRO UM ELEVADOR.



SALTAR (TECLA PARA A ESQ + FIRE



- DINAMITE (VER MAPA)

TECLAS: TRÊS MODOS DE TECLAS DE COMANDO

- ENTER - ESCOLHER OBJECTO

- BREAK - ARMA

Q - QUIT

H - PAUSE

DIREÇÕES E FIRE

1;2;3;4;5 ou

6;7;8;9; 0

(Continuação da página anterior)

Usar objectos — P

Existe também a combinação 6, 8 e 0 e a combinação 7, 8 e 0, que servem para apanhar objectos como o «P».

As letras maiúsculas indicarão a passagem da sala.

NÍVEL 1

Central Park

Objectos a apanhar:

- Chave do portão
- Estrelas
- Pau
- Matracas (2 partes)
- Mapa
- Cachorro quente (vida)

Na 1.ª sala entre pelo cortinado em cima, dê um murro na cruz que pisca até aparecer um buraco. Isto fará com que se abra o alçapão da 1.ª sala. Agora volte à primeira sala e saia pelo buraco. Apanhe a chave do portão e saia em cima pela porta, depois na de baixo de todas apanhe as estrelas na caixa que está na relva e siga pela esquerda.

Passa com cuidado pelo malabarista e vá pela esquerda, suba pelas grades e saia pela esquerda, salte de plataforma em plataforma até chegar à última onde se apanha o pau e volta-se por onde se entrou, desce-se a grade de costas (de contrário é morte certa), apanhe-se o mapa, sai-se pela direita D, entre na sala onde apanhou a estrela, B, B, apanhe a 1.ª metade das matracas na casa de banho das senhoras, C, C, apanhe cachorro quente no carrinho, D, apanhe a 2.ª metade da matraca na casa de banho das senhoras, C, E, use a chave no portão, C, salte o rio com a ajuda do barco, E, D; em cima (cuidado com as abelhas), (para passarem pela Direita deve-se saltar mesmo na ponte, na casa das abelhas). Libertar com o pau o barco que está preso, voltar à casa das abelhas (saltando mesmo pela esquerda), E, usa-se o barco para passar para o outro lado e aí está o nível 2. Antes de responder sim à pergunta, verifique se tem todos os objectos necessários.

NÍVEL 2

The Street

Objectos a apanhar: Chave de esgoto
Garrafa

Na 1.ª sala deve ir pela D, D, verifique

que os sinais de trânsito não estão a piscar e atravesse pela D, B, apanhe cachorro, B, apanhe garrafa e atravesse pela E, C, apanhe chave de esgoto na casa de cima, B, D, C, C, E, pela passarela, E, B, apanhe cachorro quente se não o fez já noutra lado, B, use a chave para abrir a sarjeta e desça ao nível 3!!!

NÍVEL 3

The Sewers

Objectos a apanhar: Chave da grade
Vá pela D, C (pela porta), D (pela porta), apanhe chave da grade, volte pela E, salte para o outro lado do fosso e saia por C, E, utilize a chave na grade e desça de costas (para os mais curiosos, a porta que vêm leva à 1.ª sala), cá em baixo saia pela D, cima pela porta da ponta (nas outras morresse), C, porta do meio à D (não entre pelas 2 portas que vê porque morre), solte os ratos e saia pela D, B, porta da ponta de baixo para a D, D e chega ao crocodilo. Agora muda a arma para a garrafa que apanhou no 2.º nível e passa pela parte de baixo, encostando-se ao crocodilo e entra-se pela porta do crocodilo à D. Nível IV!!!

NÍVEL 4

The Basement

Objectos a apanhar: Cartão do elevador
Perna de frango

Procure uma passagem na primeira sala pelo lado direito e saia pela D, suba as escadas e vá à 1.ª sala buscar o cartão do elevador, D (não desça as escadas), D, B, B, entrada da D, apanhe perna de frango no prato, E, C, C, E, desça escada de costas, D, B (cuidado ao saltar por cima dos carros), B, E, salte por cima dos carros, pois estão electrificados, E, B, salte de caixote em caixote, mate o homem e só depois é que salta para o caixote onde ele está, B, E, E, B, envenene o frango no pote (não se esqueça de mudar o objecto para o frango), C, D, B, com o frango no objecto, chegue-se ao pé da pantera e quando ela levantar a cabeça dê-lhe o frango a comer, e a pantera fica envenenada (não se pode sair do sítio quando se dá comida, que ela não morre), D, use o cartão no elevador (botões) e entre no elevador. Passou assim ao nível 5.

NÍVEL 5

The Office

Objectos a apanhar: Combinação do cofre
Estrelas

Depois do elevador vá para a E, entre na porta de cima e procure a combinação do cofre no computador da direita (deve anotar essa combinação, e cada vez que jogar é uma combinação diferente), B, cima no corredor, D, apanhe estrelas, E, C, abra passagem secreta no computador da direita, D, suba as escadas, D, C. Agora na casa da Ventoinha tem de lutar contra o vento até achar uma posição em que se fica em frente da ventoinha mas não se sofre o efeito do vento. Atire uma estrela à ventoinha e depois abra o ventilador, por onde entra. Deve parar a ventoinha com o mapa a ser seguro. Agora D, cá fora salte pela esquerda, C, suba a escada, D e agarre a escada do helicóptero quando a escada começa a subir. Para quem falhar, pode voltar à sala anterior e fazer nova tentativa. E agora o helicóptero leva o vosso ninja até à mansão. Nível 6!!!

NÍVEL 6

The House

Para sair da 1.ª sala deve carregar no «FIRE» quando o helicóptero está na parte mais baixa e depois saltar até à «torre» mais perto do telhado e cair para o telhado, saindo pela D, cai pelo buraco da janela, E, C, apanha a corda, B, E. Por esta altura os alarmes já devem ter começado a tocar, e então na sala dos escudos entre pela porta de cima da direita, desligue o alarme (são uns botões que estão numa estante), E, entre pela outra porta à D, apanhe o cachorro, E, entre pela porta que está camuflada entre as folhas do vaso à D, D (antes devem acender a luz carregando nos botões ao pé da porta), passe pelo labirinto, D, no fogão abre as duas tampas do fogão para o jacto mudar de sítio, D, D, desvie o quadro, abra o cofre e meta a combinação que tinha obtido do computador ao nível 5, apanhe a «ORB» e agora lute com o terrível Komitoki, e cerque-o com as chamas das velas, de cada ponta da estrela. E assim acaba o jogo.

Well Done.

You Have Captured The Evil Spirit of Shogun.

NOTA: Neste nível se se deparar só com uma vida vá à 1.ª sala onde se cai pela janela e vá para C, com a corda a ser segura caia pelo buraco e cá em baixo na cozinha já tem outro cachorro quente à disposição.

MOVIMENTOS COM ARMAS

O toque mais eficaz é o esquerda e disparar, que tira cerca de 1/3 de energia ao adversário, depois têm também o toque disparar em cima e disparar e direita, que também são eficazes mas tiram menos energia.

Para disparar as estrelas é carregar no disparar + ir para cima.

PEQUENO RESUMO DA HISTÓRIA

No séc. XVII, o Shogun chamado Komitoki matou toda uma família só para exercer autoridade, mas o que ele não sabia é que um membro que ele não tinha assassinado era um poderoso ninja, o *Last Ninja*. Depois de descobrir isso, o Kunitoki transporta-se até 1988 com os seus poderes mágicos, e o ninja com a ajuda de alguns poderosos amigos também. O nosso objectivo é matar o Kunitoki com um ritual mágico.

Last Ninja ainda

É verdade que o mapa do primeiro nível de *Last Ninja II* já por aqui apareceu. Mas, agora, com a solução completa publicada achou-se por bem publicar outro mapa do mesmo nível. Este é da autoria do Rui Manuel Pegado dos Santos, da Praceta Avelar Brotero, 22, r/c-dt., 2830 Barreiro, que teve a ajuda do João Luís e do Carlos Alberto. E juntamente com o mapa estes amigos (de que fica de fora, esta semana, mais alguma colaboração enviada) embrulharam um quadro com indicações úteis para *Last Ninja II*. Que vos sirva de guia. Até para a semana.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

«Reprise»

ELECCIONES GENERALES

ELECCIONES GENERALES é um interessante jogo de estratégia editado em 1986 pela Hobbypress após meses de «queimar de pestanas» de dois jovens programadores espanhóis: Paco Martín, que trabalhou o código máquina e M. A. Mijosa, responsável pelos gráficos.

Em Elecciones Generales o jogador tem que inscrever-se nas eleições espanholas em concorrência com os restantes partidos já existentes naquele país e tentar ganhar, o que significa formar governo.

Para mostrar ao jogador que a política não é o negócio limpo que os políticos nos tentam vender, existem opções de espionagem, recolha de fundos de fontes pouco legais e outras, o que mostrando por um lado a realidade torna o jogo ainda mais aliciante. O que explica, talvez, por que é que na vida real os políticos se comportam como o jogador o faz no jogo. Com exceções, é claro (no jogo e na vida real)...

É pois a forma rápida de ganhar as eleições (são 16 semanas de campanha) que o Bruno Oliveira Martins revela nas páginas de «A Capital». E na carta do Bruno, que vive na Avenida Cidade de Londres, 46-5.º esq.º, 2735 Agualva — Cacém, vem também uma indicação de que ele quer trocar jogos com outros leitores.

Antes de começarmos com as dicas, uma chamada de atenção para as conotações políticas do jogo, que põe o PSOE invariavelmente na frente. E como que a mostrar que os novos não têm possibilidades, o partido do jogador quase nem sequer é mencionado nos jornais televisivos que são, de facto, publicidade directa ao PSOE. Talvez por isso mesmo o Bruno Martins chamou ao conjunto de dicas que elaborou «Como vencer Felipe Gonzalez».

No princípio, você tem a possibilidade de escolher o nome do seu partido e claro, do candidato. Após isso, você irá defrontar-se ao longo de 16 semanas (pré-campanha) e 7 dias (campanha) com os 3 principais partidos espanhóis: O CDS, a AP e o PSOE de Felipe Gonzalez.

Na 1.ª parte do jogo, é-nos apresentado um «menu» com as seguintes opções:

- 0 — Ver situação.
- 1 — Contratar delegados.
- 2 — Criação de sedes.
- 3 — Empréstimos.
- 4 — Sondagem.
- 5 — Fundar um jornal.
- 6 — Espionagem política.
- 7 — Semana inativa.

0 — Ver o número de sócios em cada cidade, não custa nada, e serve apenas para se ver como vai indo a nossa pré-campanha nas diversas cidades.

1 — Serve para contratar delegados para determinada cidade. Nesta opção, carregando em «D» temos a hipótese de levar o nosso delegado para outras cidades, já que elas são 12 e delegados apenas 5.

2 — Serve para criar sedes, que aumentarão o número de sócios na cidade onde forem colocadas. São caras, mas necessárias.

3 — Empréstimos. Nesta opção, aparece-nos um bub-menu que se divide pelas seguintes hipóteses:

- A — Crédito bancário.
- B — Quotas sócios.
- C — Dinheiro subterrâneo (contrabando).

A — Não abuse, pois senão será posto fora da «corrida» por falta de «estética».

B — Pode-se aumentar as quotas dos sócios desde 75 até 500. Não convém

passar dos 125, pois o número de sócios diminui.

C — Dinheiro subterrâneo (contrabando), nunca se deve ir lá buscar antes da última semana, pois senão corre-se o risco de perder o jogo por falta de «ética» e um delegado é preso. (O que acontece sempre, mas nunca se deve fazer ao princípio, pois ele é muito preciso).

4 — As sondagens podem ser a nível nacional ou local. As nacionais são mais caras, mas muito mais compensadoras. Servem apenas para ver a sua percentagem de sócios nas diversas cidades, mas é dinheiro mal gasto, pois para isso, usar antes a opção «0» (ver situação) que não custa nada, e tem o mesmo efeito.

5 — Fundar um jornal — aumenta (pouco) o número de sócios. Não vale o prego.

6 — Espionagem política — nesta opção você pode espiar qualquer um dos outros partidos, ficando assim a saber, onde é que eles vão actuar. Um delegado pode ser expulso.

Conselho: Faça a sua pré-campanha e não se preocupe com a dos outros.

7 — Semana inativa — Nunca!

16.ª SEMANA

As semanas onde os eleitores são em maior número são:

- Barcelona
- Madrid
- La Coruña
- Sevilha
- Valência
- Bilbao
- Valência

Daí, será nestas cidades que teremos de nos aplicar mais.

Nesta semana, devemos fazer o seguinte:

- Contratar um delegado para Barcelona.
- Contratar um delegado para Madrid.
- Contratar um delegado para La Coruña.

15.ª SEMANA

- Contratar delegado para Sevilha.
- Contratar delegado para Bilbao.
- Comprar sede em Barcelona.

14.ª SEMANA

— Aumentar quotas dos sócios para 150.

- Comprar sede em Madrid.
- Na opção «1» (contratar delegados) deve-se fazer o seguinte:

Há-de reparar, (0 — ver situação) que nas cidades onde tem um delegado 0 uma sede, tem sócios. Ora para não ficar, com muitas cidades, sem a sua presença, (e porque as sedes são muito caras) os delegados devem correr o país. Como só podemos ter 5 delegados, e as cidades são 12, você na cidade em que tem um delegado, deve teclar «D» e o delegado ir-se-à embora, depois escolha outra cidade e coloque-o lá.

Assim:

- Mudar o delegado de La Coruña para Canarias.
- Mudar o delegado de Sevilha para Mallaga.

13.ª SEMANA

- Pedir 60 000 ao banco.
- Comprar uma sede em Bilbao.
- Comprar sede em Madrid.
- Comprar sede em Sevilha.
- Levar o delegado de Valência para Zaragoza.



12.ª SEMANA

- Baixar quotas de sócios para 100.
- Comprar sede em Valladolid.
- Levar o delegado de Madrid para Mallorca.

— Levar o delegado de Zaragoza para Caceres.

Nota: Há que ter em conta, que as cidades mais importantes, (com maior n.º de eleitores) são:

- Barcelona
- Madrid
- Bilbao
- Valência
- Sevilha
- La Coruña

Portanto, a nossa pré-campanha (assim como na campanha) deve ser feita com mais intensidade nestas cidades, embora não desprezando as outras.

11.ª SEMANA

- Comprar mais uma sede em Barcelona.

— A partir desta semana, deve-se deslocar os delegados de cidade em cidade até à 1.ª semana.

1.ª SEMANA

Ir à opção 3 (empréstimo) e no dinheiro subterrâneo, ir buscar 5 vezes 100 000.

NOTA: Irá declarar no noticiário que um dos seus delegados foi expulso por negócios ilícitos, mas é a única maneira de arranjar dinheiro para a campanha.

Agora deveremos gravar o resultados da 1.ª parte e meter a 2.ª parte

Campanha

Aqui o menú de opções é completamente diferente.

Menú

- 0 — Venda sedes
- 1 — Financiamento
- 2 — Sondagem
- 3 — Espionagem política
- 4 — Inquéritos

- 5 — Comícios
 - 6 — Semana inativa
 - 0 — Venda sedes — boa maneira de arranjar dinheiro. (Se dele precisar)
 - 1 — Financiamento — idem, idem. (Mas cuidado)
 - 2 — Sondagem — pode ser nacional ou local e serve para ver o número de sócios.
 - 3 — Espionagem política — o mesmo que na pré-campanha.
 - 4 — Inquéritos — muito importante! Será através deles que dependerá o sucesso dos seus comícios.
 - 5 — Comícios — o grande segredo de ganhar o vosso. É a maneira de ganhar o vosso. (Quanto mais, melhor)
 - 6 — Semana inativa — nem pensar!
- A campanha desenrola-se durante uma semana. Assim:

DIA 7

Fazer um inquérito nacional, e apontar num papel, todos os «contras» e «favor» de cada cidade.

Fazer mais três inquéritos nacionais e apontar tudo.

DIA 6

Nos comícios é-nos pedido que divulguemos três medidas, que no caso de ganharmos as eleições faríamos. Aqui teremos de ser parciais, e não ir pelo «certo» mas sim pelos resultados que anotamos no papel. Fazer comício em La Coruña com publicidade em todos os meios.

DIAS 5/4/3/2/1

Agora os restantes dias devem ser ocupados a fazer comícios em todas as cidades (um em cada uma) e dois em Barcelona, Madrid, Bilbao e Sevilha.

Se seguiu as instruções (e dispõe do jogo completo, duas partes ocupando uma cassete) conseguiu vencer as Elecciones Generales. Agora basta-lhe formar governo.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

ESPECIALIDADES:

- CARIL DE CAMARÃO
- BACALHAU C/ BROA
- ARROZ DE PATO NO FORNO

RESTAURANTE PONTA DE DIAMANTE

(ENCERRADO AOS SÁBADOS E DOMINGOS)

onde «as pessoas fazem a diferença...»

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOVERN

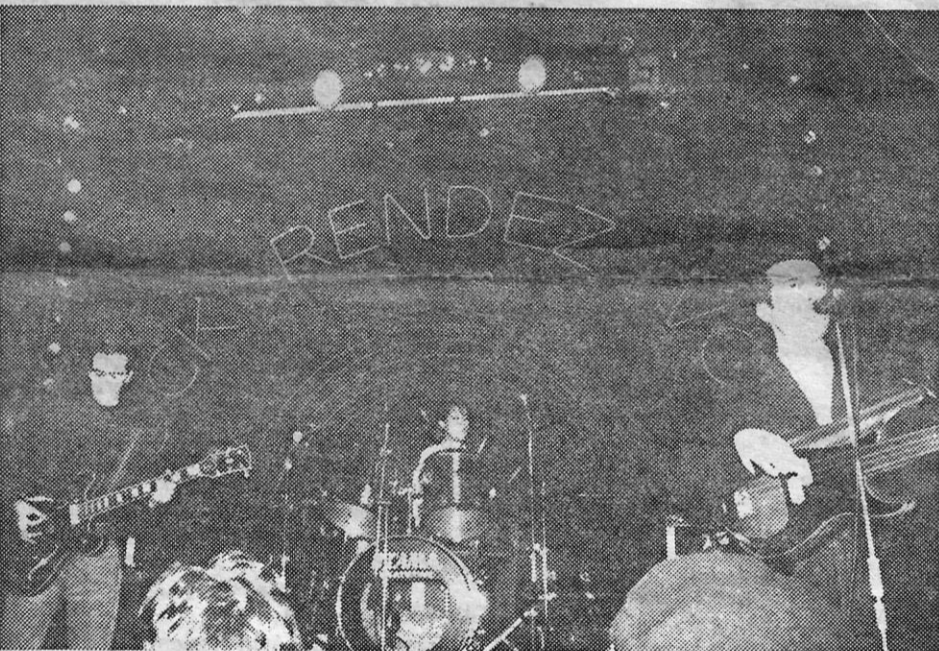
Trovante, Mafalda Veiga, UHF e um n ESCRITA EM DIA COM PORT



«Llovizna» é uma canção antológica quase condenada a passar despercebida



«Em Lugares Incertos», dos UHF, realiza a teimosia musical de António Manuel Ribeiro



«Requiem pelos Vivos» tem um começo em grande no disco ganho como prémio do Concurso de Música Moderna do Rock Rendez-Vous

MEMÓRIAS curtas da música portuguesa que os últimos dias de 88 trouxeram a público ocupam esta primeira semana de um ano em que o desejo é mesmo o de uma maior profusão de nomes e de estilos e de uma mais consciente resposta do público à produção nacional. São quatro discos com «espaço» para tudo: uma celebração especial de um grupo de carreira irrepreensível (Os Trovante), a procura de uma confirmação com o segundo LP de uma obra que começou «por cima», com uma difusão e uma receptividade provavelmente irrepitíveis (falo de Mafalda Veiga, claro), a segunda marca de um regresso conquistado a pulso e a teimosia (o mini-LP dos UHF a insistir na linha reafirmada com o álbum «Noites Negras de Azul») e, finalmente, uma estreia auspiciosa, com quatro canções de mérito e brilho para a (tardia) passagem a disco dos Requiem Pelos Vivos.

Vamos por partes, começando pelo caso aparentemente mais simples: o dos Trovante. Seria desnecessário e fastidioso lembrar aqui o que valeu à música portuguesa a continuidade de mérito da banda de Luís Represas e João Gil — há cinco discos de estúdio que marcam, tal como acontece com a obra de Rui Veloso (se bem que num sentido inverso, partindo de uma linguagem musical mais chegada aos «blues» e ao «rock»), uma ponte entre gerações, entre estilos e entre mundos aparentemente distintos. Agora, chega a vez de passar a disco um encontro de palco que confirma aquilo que é visível em qualquer concerto dos Trovante: este é um dos grupos mais sólidos (tecni-

camente falando, claro) de que Portugal dispõe e consegue juntar a isso uma criatividade invejável que — até pelo que atrás se disse — torna difícil a sua classificação.

O mais curioso neste disco dos Trovante, ultrapassado que está na origem o problema de saber qual a função de um disco ao vivo (o facto é que eles se vendem e mobilizam particularmente os compradores, tudo o resto são teorias em torno da sua essência e das suas motivações), é que eles começam a valer sobretudo como um grupo de canções. Só. Mais do que procurar a sua arrumação e do que entabular grandes teses so-

bre o futuro dos Trovante importa voltar a ouvir — alguns casos em versões emocionadas — alguns dos momentos mais geniais do colectivo. Cito apenas dois casos; «Bye Bye Blackout» e «Perdidamente». A primeira já foi, em várias ocasiões, classificada como uma «melodia de sempre» e este arranjo tem todas as componentes que a ajudam a ser julgada como tal; um naípe de metais fabuloso, um arranjo mais do que cuidado para servir uma melodia invulgar e um texto com a qualidade a que João Monge já nos habituou (recurso que são seus, por exemplo, os poemas de «Esplanada» e «Aerograma»). A segunda, com um dos mais belos sonetos

...É os outros

★★★ SÉRGIO GODINHO, «Sérgio Godinho Canta com os Amigos do Gaspar» (LP, Philips, 1988). Edição Polygram.

...Ou como a sensibilidade de um autor de génio é «desdobra» por áreas em que só os mais atentos lhe conheciam passado (lembro, por exemplo, o caso de um excelente disco infantil de Sérgio Godinho com o Bando dos Gambozinos). Mais: o principal interesse deste disco é a prova que constitui de que o público dos mais novos não tem necessariamente que receber em exclusivo as versões de «hits» (revisitados ou não nos textos que lhes dão corpo na fase original) «recuperados» por grupos mais infantis ou mais juvenis.

Além dos Ministars, dos Onda Choc e dos Arte 9 ainda é viável a criação de canções originais para um público que merece o melhor. Neste caso tem-no: o talento de Sérgio Godinho está aqui todo e, se a sua linguagem se adapta à produção específica, nem por isso este é um disco menor — basta ouvir «É tão Bom», o humor de «Dona Felismina e a Sua Loja», a simplicidade da «Canção dos Abraços» ou a doçura do «Emballo» para se perceber que Sérgio Godinho não descurou nada neste trabalho. Já agora, permitam-me um conselho: vejam a série de TV de João Paulo Seara Cardoso — ela é, em suma, um exemplo de inteligência aplicada a um sector tantas vezes maltratado como mais senham...

★★ ANTÓNIO PINTO BASTO, «Rosa Branca» (LP, Philips, 1988) Edição Polygram.

★★★ JOSÉ DA CÂMARA, «José da Câmara» (LP, EMI, 1988). Edição EMI-VC.

O sucesso de Nuno da Câmara Pereira não é de todo alheio a estas duas edições, com selos que estão entre os mais poderosos portugueses. Aqui se descobrem dois novos nomes para os «arquivos do fado» sem que nenhum deles possa — para já — falar em lugar conquistado. Mas, recorde-se, Nuno da Câmara

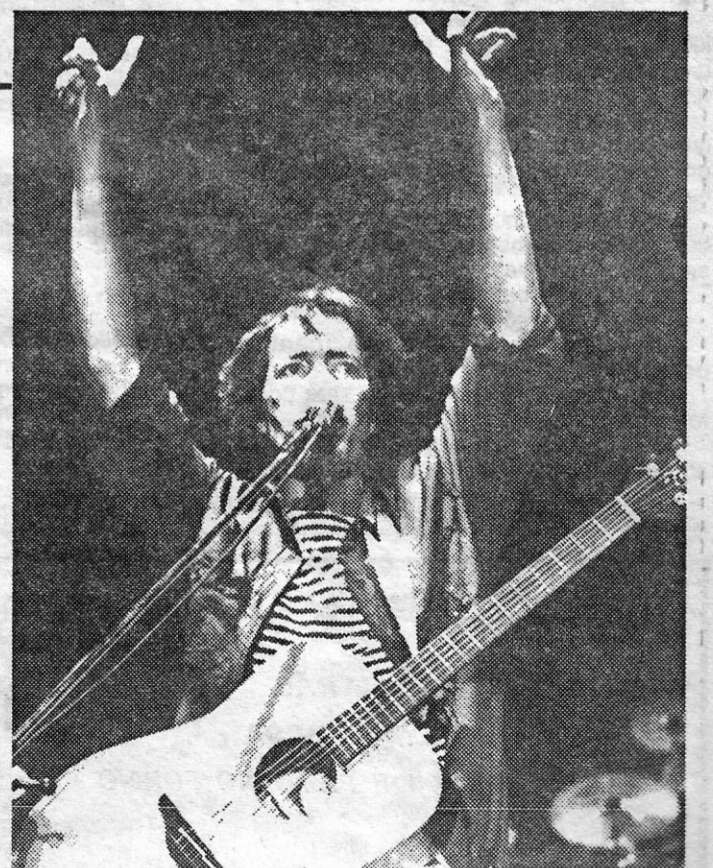
Pereira também só «explodiu» (comercialmente) ao terceiro disco, depois de conseguir impor voz e imagem.

Pessoalmente, prefiro o disco de José da Câmara: mais clássico (tanto nos arranjos como na escolha do repertório) e mais arriscado (justamente porque é difícil a quem chega abalançar-se logo a versões de «Canto do Fado» ou da «Moda das Tranças Pretas», em jeito de passagem de testemunho do «eterno» D. Vicente da Câmara), ele acaba por servir melhor a voz do intérprete do que o de António Pinto Basto em que o nível médio dos originais é claramente mais baixo.

Em qualquer dos casos, fica o registo: o fado tem novas caras e novas vozes. E isso é saudável desde que não se exija imediatamente dos «novos» que se transformem em campeões de vendas. Até porque o género é, ainda hoje, dos mais concorrenciais da música portuguesa e está cheio de «velhos do Restelo» e de «pesos mortos»... Nada disso acontece aqui — e essa é a melhor prova para justificar estes discos...

★★ PINK FLOYD, «Delicate Sound of Thunder» (LP duplo, EMI, 1988) Edição EMI-VC.

Disco «mais-que-perfeito» entre os «live» de toda a história. Disco que faz inteira justiça ao concerto que pude ver em Madrid: sem uma falha, sem um erro, sem um momento de improviso. Um dos poucos «live» que justifica o CD, tal o apuro conseguido e tal a forma como a guitarra de David Gilmour teima em soar. De resto, este é — em rigor — o álbum que veio recuperar as expectativas dos que, após a impressionante sequência «Dark Side of The Moon», «Wish You Were Here», «Animals», «The Wall», queriam ter um «live» que lhes mostrasse a infalibilidade de um grupo que, durante muito tempo, foi incontestado e que é hoje campeão de vendas em Portugal. Serve para quê, perguntam alguns? A resposta está toda numa frase que o meu amigo costuma usar: as pessoas só gostam do que já conhecem...



Sérgio Godinho está voltado aos mais novos